Thomas Munier est l'auteur de jeux et de suppléments dans la forêt de Millevaux (*Inflorenza*, *Millevaux Sombre*, *Odysséa*) et dans des rêves (*Marins de Bretagne*, *S'échapper des Faubourgs*, *Dragonfly Motel*). Il anime Outsider, un blog sur l'énergie créative et les univers artisanaux. Il aime aussi les collages à la Prévert, les musiques sombres, le mindfuck littéraire et cinématographique, et les petits chats. http://outsider.rolepod.net/

Ce texte est dans le domaine public.

Relecture : Jérôme Bouscaut, Eugénie, Claude Féry, Furène, Peggy Landreal, Colin Niaudet, Requyem, Ai Yundi, Pierre V.

S’ENGAGER CORPS ET ÂME DANS LE JEU DE RÔLE

Résumé

La pratique du jeu de rôle repose sur un engagement protéiforme des joueuses (physique, social, psychologique) variable dans le temps.
Cet engagement nécessite d’être explicité sous ses principales formes : par intention de jeu, par durée, par identité culturelle et sociale…
Cet engagement peut parfois être empêché, quand le jeu de rôle présente un coût d’entrée élevé ou qu’il produit un milieu social fermé. Mais il existe des solutions pour débloquer ces freins et (re)commencer à jouer.
Par ailleurs, une fois que la joueuse est entrée dans le jeu, le loisir peut l’enjoindre à toujours plus d’implication psychologique, ce qui présente des risques. Ceux-ci peuvent être réduits par des techniques de sécurité émotionnelle qui commencent à se répandre.
C’est ainsi qu’on peut brosser un portrait de l’activité rôliste comme un ballet entre engagement et désengagement, et c’est un prisme que les rôlistes peuvent utiliser pour moduler leur pratique à leur convenance.

Introduction

Le jeu de rôle sur table est une activité qui peut entraîner un engagement physique, psychologique et social important de la part des joueuses comme tout autre jeu, passion et activité sociale en général, mais aussi parce qu'il a des particularités qui appellent cet engagement : jeu en équipe, jeu en campagne, réalité virtuelle, construction commune d'un mythe partagé, identification à un personnage... Cet article liste les façons dont cet engagement survient et pourquoi certains rôlistes le recherchent. Mais il met aussi l'exergue sur ce qui peut empêcher les joueuses de pratiquer le loisir ou de s'y investir, et quelles sont les stratégies pour le permettre à nouveau. Puis il s'agira d'étudier dans quelles circonstances les rôlistes, en s'engageant excessivement dans l'activité, prennent des risques émotionnels, et quelles sont les stratégies pour y pallier.
Il sera enfin permis de voir à quel point les dynamiques d'engagement et de désengagement dressent un portrait de l'activité.

1. Processus d'engagement dans l'activité rôliste : un engagement attendu et encouragé

Comme toute activité, le jeu de rôle peut être l'objet d'un investissement intense. L'objet est ici de distinguer les mécanismes d'implication qui lui sont spécifiques mais aussi comment les rôlistes recherchent cet engagement et y trouvent leur compte. Pour autant, cette approche n'a pas vocation à présenter toute la diversité des pratiques. Il s'agit plutôt d'un égrainage de cas particuliers. On dresse un portrait de l'activité - avec subjectivité et omission - par les processus d'entrée en jeu et de sortie du jeu. L'objectif de ce portrait est moins d'ailleurs de contempler le tableau d'ensemble que de souligner l'existence des pigments qui le composent, en l'occurrence ces fameux processus d'entrée et de sortie, qu'on pourrait résumer en cinq sortes : le mouvement (physique et symbolique), l'engagement dans la réalité virtuelle, l'engagement psychologique, l'engagement dans le temps et l'engagement social.

1.1. Le mouvement d'engagement

Si le jeu de rôle grandeur nature met en jeu le corps des participantes de façon visible et soutenue, le jeu de rôle sur table implique aussi une certaine forme de corporalité. Expressions faciales, mimiques, déplacements, contacts physiques et jeu d'acteur peuvent être des éléments constituant la pratique. Quand la joueuse lance les dés dans un moment décisif, l'énergie cinétique qu'elle y investit est une façon d'impulser sa volonté au monde imaginaire[1]. Qu'il soit en mouvement ou maintenu assis pendant quatre heures autour d'une table, le corps est pleinement engagé dans l'activité rôliste.

L'engagement dans la partie ou la campagne de jeu de rôle peut aussi être vu comme une sorte de mouvement et de rituel : l'entrée de la joueuse dans un groupe, dans un lieu de jeu, mais aussi dans une réalité virtuelle, concrétisée par la création de personnage[2].

1.2 Entrée et sortie de la réalité virtuelle, vie et mort du personnage

Par ailleurs, la sortie de la réalité virtuelle est parfois concrétisée par la mort du personnage. Symboliquement, la joueuse est impliquée dans l'aventure à la vie, à la mort. Il existe bien des façons de quitter une partie de jeu de rôle, telles qu'arriver à la fin de la mission, clôturer l'arc narratif, mettre un personnage à la retraite ou omettre tout simplement sa présence, ou encore arrêter la partie pour tout le monde en cours de route, sans épilogue. Mais le cas de la sortie de la joueuse par la mort de son personnage soulève un lien entre l'implication de la joueuse et la vie du personnage.

Il est assez délicat de faire mourir le personnage d'une joueuse, par peur justement de rompre son engagement ; tant et si bien que beaucoup de MJ ou de groupes accordent explicitement ou tacitement une immunité narrative au personnage : il sera toujours possible de le sauver au dernier moment, par l'emploi d'un point de destin, un jet de dé pipé pour faire rater la dernière attaque du monstre ou l'intervention opportune de renforts surgis de nulle part. Même les jeux à forte mortalité comme *Sombre*[3] entretiennent le maintien de la joueuse en jeu. Dès que son personnage meurt, la joueuse se voit confier un nouveau personnage : un second rôle ou un antagoniste. De même que *Paranoïa*[4] offre à chaque joueuse sept clones du même personnage afin de lui permettre d'avoir toujours quelqu'un à incarner jusqu'à la fin de la séance.

Quand une joueuse doit quitter prématurément une séance ou une campagne, elle peut en revanche, en concertation avec le MJ, mettre en scène la mort de son personnage[5]. Cette mort fictive et symbolique illustre le départ réel de la personne, mais est aussi l'occasion rêvée de mettre en scène une fin mémorable.

1.3 L'engagement psychologique

En nous plongeant dans un théâtre de l'esprit, le jeu de rôle nous invite également à nous engager psychologiquement. Il nécessite une concentration suffisante pour créer, visualiser les situations imaginaires et y réagir.

Quand cet engagement psychologique est complet, on parle d'immersion. On définira l'immersion en jeu de rôle comme l'engagement de la joueuse dans l'activité rôliste au point d'en ignorer le monde extérieur. Il en existe de plusieurs types :

- le *flow* (immersion dans la résolution d'un problème) qu'on rencontre majoritairement dans les moments de jeu tactique ;
- le *bleed*[6] *ou* pervasivité[7] (ne faire qu'un avec la psychologie de son personnage) dans les moments de jeu moral[8] ;
- la fascination (être captivé par ce que les autres racontent) et la transe (être transporté par son propre acte de narration) dans les moments de jeu esthétique ;
- et enfin la complicité dans les moments de jeu social[9].

Sans aller jusqu'à prétendre que tout aspect du jeu est prétexte à un type d'immersion qui lui soit dédié, on peut admettre que comme les immersions ne sont pas toutes liées à l'implication dans la fiction, même des pratiques visant à briser le quatrième mur du moment qu'elles sont intensément vécues peuvent êtres propices à une immersion esthétique (l'approche réflexive sur le média jeu de rôle étant une esthétique) ou sociale (on savoure les clins d'œil métafictionnels entre personnes complices). L'immersion fait partie d'une boucle vertueuse : on produit du jeu de qualité (une préparation qui se déroule sans accroc, une improvisation opportune, un jeu intelligent et stimulant, la bonne entente du groupe…) / on est immergé / l'immersion nous permet de produire du jeu de qualité / et ainsi de suite.

Si l'immersion est souvent vue comme un heureux événement favorisé par les circonstances extérieures (qualité du jeu et prestation des autres joueuses), des voix s'élèvent pour dire qu'on peut travailler sur soi afin d'améliorer volontairement son immersion, et donc son engagement, dans le but de mieux apprécier la partie[10]. Ceci passe par des exercices de concentration et de visualisation, dont l'extrême caricature est le « placard à immersion », placard où on s'enfermerait pour se couper du monde jusqu'à ne faire qu'un avec son personnage[11]. L'immersion se base essentiellement sur la synchronicité entre la joueuse et son personnage : la joueuse vit les même choses que son personnage ou du moins tend à s'en rapprocher[12]. Les « immersionnistes » cherchent alors à favoriser cette synchronicité. Ceci passe par l'emploi de costumes, de décors de table ou de salle, par la corporalité, le *roleplay* théâtral, la musique d'ambiance ou des règles qui raccordent de façon

élégante le jeu et la fiction[13]. La recherche de synchronicité, c'est la recherche de l'engagement psychologique dans le personnage, l'univers de jeu ou l'intrigue.

L'engagement dans le personnage est notamment favorisé par les jeux *drama* ou les jeux centrés sur le personnage[14]. L'intrigue y tourne autour des objectifs et des intérêts des personnages, plutôt qu'autour d'une mission qui aurait pu être confiée à n'importe qui d'autre.
En favorisant l'engagement dans le personnage, ces formes de jeux cherchent un moyen de favoriser l'implication de la joueuse dans la partie : elle y joue vraiment l'histoire de son personnage.

Ces jeux récompensent l'implication du personnage en augmentant son efficacité. C'est le cas quand la feuille de personnage propose des traits (c'est-à-dire des champs du vécu du personnage dont la joueuse peut renseigner le contenu librement), et que le personnage dispose de bonus dans les situations où il peut engager ses traits, autrement dit quand entrent en jeu les faiblesses, les ressources ou les motivations qui font sa singularité. Il ne reste au MJ qu'à favoriser l'émergence de telles situations pour créer un cercle vertueux qui renforce l'implication du personnage (et par entraînement, de la joueuse) dans les situations et dans l'intrigue.

1.4. L'engagement dans le temps

L'engagement dans le temps (le temps de la partie et à plus forte raison le temps de la campagne) est vu comme nécessaire à la pratique de l'activité, aussi des mécanismes sont à l'œuvre dans les bases de jeu de rôle ou les groupes de rôlistes pour le récompenser. Ainsi, dans beaucoup de jeux, les personnages qui accomplissent des missions ou des objectifs ou enchaînent suffisamment d'actions, d'essais ou d'erreurs, sont récompensés par des points d'expérience qui vont leur permettre de progresser en efficacité. Or, ces points d'expérience sont le plus souvent attribués pour les actions en jeu des personnages. Ce que fait le personnage pendant les ellipses où la joueuse ne l'incarne pas n'apporte aucun point d'expérience. De fait, un tel système de points d'expérience, prévu à la base pour permettre une progression des personnages et des enjeux, récompense également l'assiduité des joueuses dans la campagne. Les règles d'expérience créent donc de l'engagement.

Certes, la progression du personnage peut être un jeu de dupes : l'adversité augmente tout autant et elle est calculée en fonction de la somme des niveaux des personnages en présence. Ainsi, le personnage ne devient pas plus fort puisque l'adversité s'adapte en fonction. De plus, la montée en puissance des personnages des joueuses assidues profite aussi aux personnages des joueuses intermittentes, puisque les premiers vont protéger les seconds et que les seconds se voient souvent offrir la possibilité de rattraper les premiers en niveau. Mais la joueuse peut se prêter au jeu pour rentabiliser l'investissement temporel et ludique que représente son personnage. Le plaisir tiré du jeu en campagne dépasse allégrement le concept de points d'expérience, qui ne pourrait être qu'un facilitateur : ce que la joueuse retire de son parcours au sein d'un arc narratif long, c'est la satisfaction d'avoir mis à l'épreuve son intellect lors de défis toujours plus ardus, d'avoir étoffé un personnage et co-construit une fiction élaborée, d'avoir vécu des situations psychologiques complexes et prenantes ou d'avoir approfondi la relation avec les autres joueuses.

En terme d'investissement temporel, les jeux de rôles peuvent être distingués en quatre familles[15]. Les jeux profonds sont des jeux à longue durée de vie qui invitent à vivre de longues campagnes avec le même personnage, la même intrigue, le même monde pour les étoffer au mieux. Les jeux intenses sont au contraire des jeux à courte durée de vie, qui invitent à vivre une expérience à forte charge émotionnelle, avec une narration très concentrée. Il existe aussi des jeux apéritif (ni intenses ni profonds) et des jeux riches (à la fois intenses et profonds).

Alessandro Piroddi fait le constat que l'offre majoritaire en jeu de rôle reste ce qu'il appelle les jeux incohérents, traditionnels, centrés sur le MJ[16]. Autrement dit des jeux profonds, avec une forte

asymétrie d'engagement entre le MJ (très impliqué dans le temps et dans la passion) et les joueuses (plus consommatrices). Il distingue deux publics rôlistes : les *hardcore gamers*, qui plébiscitent les jeux profonds avec MJ, justement parce qu'ils demandent de l'engagement ; et les *casual gamers* qui seraient le cœur de cible des jeux à faible durée de vie. Sauf que les jeux profonds sont sur-représentés dans les pratiques, parce que ce sont les *hardcore gamers* qui sont force d'achat et de proposition, et les *casual gamers* suivraient le mouvement en se cantonnant à la posture de joueuse. Ces *hardcore gamers* passent du temps à préparer le jeu mais aussi à y réfléchir. Si certains jeux profonds offrent du matériel « prêt-à-jouer » (comme des modules à l'information segmentée par zones de jeu, scènes ou embranchements de choix), la majorité des jeux profonds et des scénarios prévus pour demandent au minimum la lecture préalable de copieux manuels. L'investissement du MJ dans les jeux profonds est aussi financier, allant jusqu'à la « collectionnite » de suppléments. Nous verrons dans la deuxième partie comment cette situation tend à évoluer.

Si la joueuse est engagée dans l'activité, elle l'est aussi dans le groupe (de joueuses) et dans le temps (celui de la séance ou celui de la campagne). Le jeu de rôle nécessite une relation sociale, qu'il va ensuite entretenir.

1.5. L'engagement social

On peut attribuer la réussite d'une partie à plusieurs facteurs : la qualité du jeu, la prestation d'un MJ ou d'une joueuse en particulier, l'établissement d'un référentiel culturel commun à la table, mais aussi l'osmose du groupe. L'osmose d'un groupe de jeu de rôle caractérise une façon de jouer où toutes les joueuses sont au diapason, en quelques sortes engagées au même degré et sur la même longueur d'onde, et que chaque joueuse fait un effort d'écoute et satisfait les attentes ludiques des autres sans qu'on ait besoin de se concerter outre mesure[17]. L'osmose peut être réalisée sur tous les plans, mais un seul plan est souvent suffisant, qu'il s'agisse :

- du plan tactique (les joueuses font de leur mieux pour surmonter les épreuves narratives, que les personnages soient en coopération ou en compétition) ;
- du plan esthétique (les joueuses contribuent à un canon esthétique cohérent et rebondissent avec élégance sur les propositions des autres) ;
- du plan moral (les joueuses sont prêtes à challenger les valeurs de leurs personnages pour atteindre un climax psychologique) ;
- ou du plan social (les joueuses s'entraident et se répartissent équitablement le temps de parole, les joueuses les plus expérimentées ou investies évitent de phagocyter le jeu et les joueuses les moins expérimentées ou investies évitent de décrocher).

Dans le cas des jeux à MJ, l'engagement est asymétrique[18] : le MJ fournit un travail de préparation en aval de la séance, de synthèse en amont, et il est également plus impliqué pendant la partie car, qu'il improvise ou qu'il mette en œuvre sa préparation, il prend en charge le gros de la narration et il est au centre du schéma relationnel du groupe, servant d'interface sociale entre toutes les autres joueuses.

Pour la personne cherchant à s'engager de plus en plus dans l'activité, se dessine le chemin suivant : d'abord joueuse, elle devient ensuite MJ, puis passionnée active sur les forums et les réseaux sociaux, autrice, organisatrice d'événements ou membre active d'une association rôliste.

Cette hiérarchie de l'engagement reste discutable, puisqu'une participante peut aussi renforcer son engagement dans son activité de joueuse, comme Eugénie avec l'entretien d'un blog sur des techniques de joueuses (*JenesuispasMJmais*[19]). Les joueuses peuvent investir beaucoup de temps dans :

- le travail du roleplay en amont ;
- l'entretien d'un classeur de personnage ;

- la rédaction de la chronique de campagne ;
- l'assistance au MJ sur la mise en jeu (expertise des règles ou de l'environnement, gestion de la musique, accompagnement des autres joueuses et de leurs personnages…) ;
- ou l'accueil du groupe (prise de rendez-vous, aménagement du lieu de rencontre, cuisine, transport des joueuses).

Dans les groupes où les joueuses sont très *roleplay*, il arrive même… que ce soit le MJ qui soit en retrait.

D'autres pratiques mettent à mal aussi cette hiérarchie en remettant en cause la structure de l'autorité, comme les jeux sans MJ ou les groupes de jeu qui désacralisent l'auteur du livre de base et le MJ[20], les joueuses étant vues comme plus responsables de la réussite de la partie que le MJ ou l'auteur[21].

Cet engagement des joueuses peut être une requête du MJ et du jeu. Par exemple, quand le jeu a pour prérequis de bâtir un référentiel commun, l'investissement commence avant même la partie, puisqu'il en est une condition préalable. Avec des jeux très complexes et ambitieux comme Néphilim[22] ou Eclipse Phase[23], les joueuses peuvent devoir lire plusieurs romans fondateurs de l'univers de jeu afin d'avoir les clés de compréhension nécessaires[24].

Être rôliste, ce peut être aussi avoir le sentiment d'appartenir à une communauté, à une identité, cristallisée par ailleurs par le terme *rôliste*, forgé en 1994 sous l'égide du magazine *Casus Belli* et de Pierre Rosenthal, et entré dans le Dictionnaire *Le Petit Robert* en 2017.

On a vu que l'engagement dans la passion du jeu de rôle déborde largement du cadre des parties, de leur préparation et de leur *debriefing* : elle devient un sujet de réflexion, de lecture et de conversation. Maintenant que les années 90 et la diabolisation du jeu de rôle sont loin, on met de plus en plus en avant son identité rôliste. En témoigne le site *Moi rôliste*[25], qui agglomère des témoignages de rôlistes vantant tout ce que le jeu de rôle leur a apporté en matière d'ouverture culturelle, d'expérience sociale ou de compétences transverses.

Enfin, l'activité rôliste assidue peut être un facteur de mieux-être, en favorisant le développement de compétences psycho-sociales : prise de recul, mise en situation, résolution de problème, communication, empathie, exutoire des passions, remise en scène de scénarios intimes, *empowerment*, lien social[26].

2. Freins à l'engagement et solutions

L'activité rôliste semble prendre toute sa dimension dans l'engagement, à la fois comme n'importe quel loisir pratiqué assidûment, mais aussi à cause de ses spécificités. L'investissement permet d'accéder à une expérience d'une grande richesse d'un point de vue corporel, psychologique et social, d'autant plus si on prolonge son investissement dans le temps. La richesse de l'expérience est aussi ludique, puisque le loisir a beaucoup de gameplays différents à offrir, que ce soit par la diversité des jeux et des pratiques, mais aussi au sein d'un même groupe ou d'une même campagne, par l'évolution des règles, des situations et des agencements sociaux. Pour autant, il convient de voir les situations où cet engagement est empêché, et quelles sont les solutions prévues pour pallier à ce problème. Ces freins à l'engagement ne sont pas communs à l'ensemble des pratiques rôlistes, de même que les solutions énoncées peuvent relever du cas particulier. Encore une fois, l'ambition de ce portrait de l'activité rôliste n'est pas de dresser un tableau exhaustif de la situation mais de mettre l'accent sur des mécanismes de frein à l'entrée et d'ouverture bien particuliers.

2.1. Le coût d'entrée et les propositions d'accessibilité

Beaucoup de jeux de rôle ont un fort coût d'entrée[27] :

- nécessité d'acheter une gamme de livres, parfois chère ou difficile à se procurer faute d'une présence dans la grande distribution ;
- nécessité d'apprivoiser des règles parfois cryptiques ou pléthoriques ;
- nécessité d'intégrer les codes culturels, ludiques et sociaux de son groupe de jeu (souvent liés à la culture *geek*, qui peut rester hermétique à certains) ;
- nécessité de trouver un groupe de jeu dans un contexte associatif et événementiel à peine renaissant depuis la diabolisation du jeu de rôle dans les années 1990 et sa crise éditoriale dans les années 2000.

Toute une frange des acteurs du paysage rôliste ont travaillé à diminuer le coût d'entrée de la pratique. L'objectif : ouvrir l'activité à un public plus large.

L'accessibilité du loisir est pensée dès la rédaction du deuxième jeu de rôle de l'histoire : *Tunnels & Trolls*[28]. Son auteur Ken St André conçoit un jeu qui serait un hommage à *Donjons & Dragons*[29] mais sans les barrières à l'entrée. Ainsi, il propose de jouer avec des dés ordinaires quand *Donjons & Dragons* nécessite une variété de dés aux formats insolites. Les règles sont simples (les monstres ont une seule caractéristique chiffrée) et le livre de base ne fait que quarante pages[30].

Bien des auteurs et des éditeurs y sont allés de leurs propositions quant à l'accessibilité[31]. Certains varient les formats et les thèmes, d'autre l'appétence graphique (illustrations, matériel original), d'autres proposent de représenter le monde imaginaire en 3D, avec des plans et des figurines. D'autres au contraire dématérialisent au possible, avec des règles qui ne nécessitent que la conversation pour tourner.

Certains jeux enfin prémâchent le travail ludique et narratif avec des scenarii clefs en mains ou raccourcissent le temps d'assimilation avec des jeux qu'on peut jouer en même temps qu'on les lit. Certains jeux cherchent à être les plus compréhensibles possibles pour éviter de perdre une joueuse qui manquerait d'acquis. Chaque règle est enrichie d'un exemple, d'une FAQ (comme dans *Sombre*) ou illustrée d'un schéma (comme dans *Psi-Run*[32]) ou relatée en bande dessinée (comme dans *Superclique*[33]), des rapports retracent le déroulé d'une partie dans son intégralité (comme dans *Pirates !*[34]), on peut écouter des parties-tutoriel ou des règles audio sur le net…
Enfin, le pari est fait de conquérir un public nouveau en travaillant sur le format mais aussi sur le lieu d'achat : ainsi la boîte *Soirée Jeux de Rôles*[35] présente en grande distribution.

La démarche de faire du jeu de rôle un loisir sans engagement va de pair avec l'idée d'en faire un loisir répandu et populaire. Plusieurs réponses se font à cette même problématique : des jeux de rôles avec des règles légères, des jeux de rôles gratuits, une exposition médiatique qui s'accroît, des stars qui vantent en public leur amour pour le jeu de rôle (Vin Diesel[36] à l'international, Alexandre Astier[37] ou Maxime Chattam[38] en France), des apparitions dans des séries à succès (*Stranger Things*[39], *Big Bang Theory*[40], *Community*[41]), le succès des *actual play* (ainsi, *Aventures*[42], un *actual play* francophone récolte un million six-cent milles vues pour sa première vidéo) et des nouveaux lieux de jeux (le jeu de rôle s'invite dans les médiathèques, les salons de littératures ou les cafés ludiques).

2.2 La difficulté de s'engager à long terme et le palliatif des jeux courts

Les jeux profonds, qui offrent des options de progression illimitées aux personnages, sont souvent des jeux où l'intrigue n'a aucune fin programmée, à moins de jouer une campagne du commerce ou d'avoir spécifiquement préparé une campagne avec un climax prévu à l'avance. On conclut une campagne quand la lassitude survient ou que les joueuses sont moins disponibles, mais dans l'absolu

le potentiel d'aventures n'est jamais épuisé. Romaric Briand et Mathieu Minne critiquent cette infinitude des jeux profonds : il leur paraît difficile de s'engager si l'on ignore quand cet engagement prendra fin[43].

Toutes les mécaniques ludiques récompensant l'engagement rendent encore plus difficile l'intégration de nouvelles joueuses. La vidéo *La bataille de Farador*[44] en montre un exemple caricatural : un joueur intègre une campagne de *Advanced Donjons & Dragons*[45] à laquelle le reste du groupe joue toutes les semaines depuis quinze ans. Alors que les personnages des autres joueurs ont atteint des niveaux très élevés, le nouveau joueur est obligé de créer un personnage niveau 1, ce qui implique que son efficacité, et donc sa capacité à influer sur le jeu et à faire survivre son personnage, soit très inférieure à celle des autres.

En limitant l'engagement dans le temps, on capte également de nouvelles joueuses. Ainsi, les jeux intenses et les jeux apéritifs s'avèrent être en rupture avec les jeux profonds : stop aux campagnes interminables, les jeux proposent soit des campagnes courtes avec un nombre de séances planifié à l'avance, soit des séances uniques. Les joueuses peuvent s'engager à fond parce que le jeu a une fin. Une voie médiane est possible avec les jeux riches, c'est-à-dire à la fois intenses et profonds, qui restent potentiellement infinis mais permettent de garder l'intérêt des joueuses intactes en enchaînant les arcs narratifs endiablés.

Les parties peuvent être aussi de plus en plus courtes. Le scénario *Overlord*, de Johan Scipion, pour *Sombre Zéro*[46] est jouable en 15 minutes, chrono en main. *Imaginez.net* développe le concept de jeu en table ouverte[47] : les joueuses peuvent, en convention, accéder à une table de jeu de rôle à tout moment (les y attend un personnage prétiré ou un personnage à créer en moins de cinq minutes) et en repartir dès qu'elles le souhaitent : le jeu de rôle devient sans engagement. En association, l'objectif de créer des vocations rôlistes glisse vers l'objectif de proposer une expérience de jeu de rôle une fois à une personne.

Les joueuses peuvent aussi rogner sur le temps exigé par l'activité en dehors des parties. Ainsi, les joueuses qui peinent à trouver un groupe près de chez elles ou veulent éviter de perdre leur temps en déplacements se tournent vers le jeu de rôle en ligne (via *Roll20, Google Hangouts, Skype* ou autres…). Et les joueuses lassées de consacrer des heures à la préparation de parties (pour rédiger le scénario côté MJ et l'historique de personnage côté joueuse) se tournent vers les jeux sans préparation qui guident l'improvisation à la volée, tant de l'intrigue que de l'historique des personnages, par des conseils, des contraintes créatives ou des tables aléatoires.

2.3 Le risque de fermeture du milieu et les essais d'inclusion

Le loisir rôliste et le milieu rôliste, à demander trop d'engagement, décourageraient les nouvelles recrues. Le milieu, dominé par des *geeks* et des *hardcore gamers*, prendrait le risque d'être fermé et consanguin, avec une mixité sociale faible.

Le site *Et pourtant elles jouent*[48] recense le témoignage de femmes rôlistes qui ont connu des difficultés à s'inclure dans un milieu à majorité masculine. Elles attestent de leur difficulté à asseoir une légitimité, une autorité, et du risque de harcèlement ou d'exclusion qu'elles encourent.

L'ouverture du loisir commence alors par favoriser l'accès aux publics sous-représentés ou discriminés. Par exemple, Fabien Hildwein, créateur de jeu, s'engage à ne véhiculer aucune représentation sexiste dans ces jeux, afin d'offrir à son public la possibilité d'une mixité apaisée, sans jeu de domination sociale[49].

Le jeu de rôle peut aussi être un outil d'inclusion, quand on permet de pratiquer l'activité à un public empêché.
Deux exemples d'adaptation du média pour deux publics empêchés : qu'il s'agisse d'enfants déficients visuels[50] ou de prisonniers[51], l'emploi du dé à vingt faces (un matériel incontournable de bien des jeux de rôles) est proscrit, pour des raisons visuelles dans le premier cas et parce que les dés sont interdits dans le second cas. Solution identique : un set de vingt cartes pour tirer les scores. Des cartes embossées en braille pour les déficients visuels et un simple jeu de cartes pour les prisonniers. Dans les deux cas, toute une série d'autres astuces sont employées.

Certains publics empêchés appellent des adaptations plus lourdes : jeu à domicile ou en institution, jeu court, personnes accompagnatrices, traducteurs en langage des signes pour les joueuses déficientes auditives... Mais l'idée générale est la même : l'animateur ne saurait exiger d'un public empêché le même engagement qu'avec des joueuses classiques : il doit au contraire adapter le jeu[52].

3. Surengagement et solutions.

Quand la joueuse parvient à vaincre les résistances du milieu à l'entrée, et qu'elle atteint cette expérience d'engagement dans son personnage et dans le monde imaginaire, c'est parfois là que les problèmes commencent : dans un surengagement, psychologique, social et temporel, qui entraîne une confusion entre la joueuse et son personnage et l'expose à mal vivre les situations traumatiques qui peuvent se produire dans une partie ou une campagne de jeu de rôle. Il convient d'expliquer ce genre de situation et d'énumérer les solutions. À nouveau, ni les problèmes ni les solutions énumérés ci-dessous ne reflètent la totalité des pratiques de jeu de rôle. Après avoir abordé les micro-mécanismes d'entrée, de frein à l'entrée et de réouverture, nous achevons le portrait de l'activité avec les micro-mécanismes d'entrée excessive et les micro-mécanisme de re-fermeture.

3.1. Le risque de surengagement et la confusion des identités

Le surengagement de la joueuse dans son personnage comporte un risque : la confusion des identités, confusion d'abord encouragée par une méprise sémantique et ludique entre la joueuse et son pion qu'est le personnage. Ainsi, dans la première édition de *Donjons & Dragons*, les auteurs font fréquemment l'amalgame entre les deux[53].

Ce flou conceptuel demeure encore aujourd'hui. Eugénie le constate en déplorant que l'acronyme PJ n'est plus vraiment employé pour dire *Personnage-Joueur* mais pour dire *Personnage et Joueur*[54].

Un jeu de rôle comme *Sens Renaissance*[55] s'est vu décrire comme un jeu dangereux[56] parce qu'il demande un engagement particulièrement fort de la part des joueuses, basé sur une confusion entretenue entre l'identité du personnage et de la joueuse, et un jeu de pouvoir entre les joueuses et le MJ qui détient les secrets et les révèle au compte-gouttes, et ne permet la liberté d'action qu'à des moments choisis. C'est aussi un jeu persistant avec une exigence de jouer des interparties entre chaque joueuse et le MJ, avec une dynamique qui pousse à discuter du jeu en dehors des temps de partie.

En tant que passion, et en tant que culture de l'imaginaire, le jeu de rôle peut apparaître comme une fuite du réel. En tant que passion avec un fort engagement social, l'activité peut aussi apparaître comme addictive. Mais les vrais risques sont ailleurs.

3.2. Plus la joueuse est investie, plus elle s'expose à la souffrance morale

Un MJ ou un groupe peut exercer des abus narratifs sur un personnage :

- en incarnant une adversité disproportionnée qui s'acharne sur ce personnage ;
- en lui cachant des informations essentielles ;
- en lui refusant de réussir ses actions ;
- en exerçant une violence sur lui, ses ressources ou ses attaches ;
- ou tout simplement en tuant son personnage.

Par ailleurs, les MJ - mais aussi les joueuses entre elles - ont d'excellentes raisons de faire souffrir les personnages : des raisons à la fois ludiques (à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire) et narratives (les gens heureux n'ont pas d'histoire). On peut parler d'une véritable culture de la maltraitance, dont des manuels tels que *Dirty MJ*[57] font l'apologie.

Il est fort possible que la joueuse subisse cette maltraitance sans dommage, voire même qu'elle la recherche dans une quête d'émotions fortes[58]. Cependant, si la joueuse a beaucoup investi dans son personnage, dans le groupe, mais aussi dans le temps, elle peut d'autant plus souffrir de ces abus narratifs, et notamment le vivre comme des abus sur sa personne. Or, l'immersion (une forme de confusion entre joueuse et personnage) et beaucoup d'autres formes d'engagement sont des phénomènes encouragés par certains livres ou groupes de jeu de rôle. Même à supposer que le personnage de la joueuse n'ait aucune personnalité, qu'il ne soit qu'un pion pour progresser dans l'aventure, le perdre ou perdre ses ressources principales, c'est voir s'effondrer l'investissement temporel et intellectuel de toute une campagne, et c'est possible de le vivre très mal.

Le jeu de rôle possède donc un potentiel d'associer confusion joueuse-personnage et abus sur le personnage qui seront vécus comme des abus sur la personne, et entraîneront une souffrance morale bien réelle. À noter que les joueuses très distanciées peuvent se transformer en agresseuses malgré elles. Étant distanciées, elles ont plus de facilité à jouer des thèmes-choc, au détriment des joueuses immergées qui vont vivre ces thèmes-choc pleinement, sans que leur personnage ou la nature virtuelle des événements n'offre un bouclier efficace.

Les situations qui peuvent affecter émotionnellement la joueuse sont de l'ordre de la violence. Mais les situations tragiques, romantiques ou sexuelles, peuvent également franchir de plein fouet une barrière joueuse-personnage devenu trop poreuse. Les joueuses viennent à table pour ressentir des émotions, mais quand ces émotions perdent de leur caractère virtuel et distancié, il en résulte un réel inconfort, ou plutôt un inconfort moins agréable qu'on l'aurait voulu.

Du fait même de son investissement et celui du groupe, la joueuse victime de ces abus peut ressentir une pression sociale, réelle ou supposée, une injonction à respecter l'immersion, le plaisir de la table ou la continuité du jeu, qui l'empêche de dire « stop » à de telles agressions[59] en cours de partie, et ce parfois malgré la mise en place d'un contrat social voulu comme sain[60].

Cet engagement dans une activité socialement asymétrique (autorité du MJ sur les joueuses, des anciennes joueuses sur les nouvelles joueuses) peut donner lieu à des abus quand il se superpose à des rapports de force plus tangibles (jeu de rôle entre conjoints, entre professeurs et élèves, au sein d'un groupe dysfonctionnel).

Même quand ces maltraitances sont circonscrites au cadre de la fiction et commises sans intention d'atteindre la personne par l'entremise de son personnage, elles peuvent affecter l'amour-propre ou le libre-arbitre de la personne[61].

Cette forme de controverse, initiée aux États-Unis par les accusations de Pat Pulling sur le lien entre le suicide de son fils et une partie de *Donjons & Dragons* animée par son professeur (accusations déboutées en justice)[62], relayée en France par l'affaire des profanations du cimetière de Carpentras (faussement attribuée à des rôlistes)[63], s'est aussi retrouvée dans différentes pratiques à rôles et s'est

cristallisée dans des films comme *La Vague*[64] (une expérience de jeu de rôle sociologique tourne à la micro-dictature) ou *Demain dès l'aube*[65] (une reconstitution historique tourne à l'obsession réaliste). Les attaques de Pat Pulling sont aussi discutables que les films cités sont de la pure fiction. Pourtant, l'un comme l'autre pointent les risques potentiels d'une pratique de jeu de rôle si elle s'accompagnait d'un engagement sincère des joueuses cumulé à des rapports de domination excessif.

3.3. Vers un désengagement volontaire pour limiter la confusion des identités

Après avoir pointé les risques de surengagement et leurs conséquences possibles, il convient de voir les dynamiques inverses, portées sur le désengagement, qui permettent de prévenir l'investisssement excessif ou la confusion des identités.

Roger Caillois définit le jeu comme un espace hors de la vie quotidienne[66]. Autrement dit, le jeu est un moment sans enjeu. On pourrait reformuler de la sorte : c'est un moment sans engagement. Ceci peut servir de préambule à tout concept de sécurité émotionnelle en jeu. Le désengagement est un principe de double précaution : faire que le jeu reste un jeu, que le rôle reste un rôle.

Au cours de la partie, Olivier Caïra identifie le recours aux différents niveaux de communication (en jeu, autour du jeu, hors-jeu) comme un va-et-vient permanent entre engagement et distanciation constitutif du média[67].

On constate un clivage en matière d'engagement, entre les jeux basés sur l'évasion et les jeux basés sur l'intime[68]. Les jeux basés sur l'intime ne rencontreraient qu'un succès minoritaire auprès du public rôliste parce que ces thématiques demandent une forme d'engagement qu'il est inconfortable à prendre dans le cadre d'un jeu réalisé en groupe[69].

Dans la voie de proposer du jeu sans engagement, une réflexion s'entame sur l'entrée progressive dans la partie. Ainsi, on peut proposer à une joueuse débutante d'être seulement spectatrice ou commentatrice. On peut poser une feuille de personnage devant elle, au cas où, sans obligation pour elle de le jouer[70].

Entrée et sortie de la partie sont accompagnés par des rituels, telle qu'une variation de la lumière, une minute de silence, le début et l'arrêt d'une musique, ou encore des ateliers[71].

La sécurité émotionnelle passe aussi par le désengagement volontaire de la joueuse, qui cherche ainsi à délimiter une distance entre elle et son personnage : c'est le cas par exemple d'une joueuse qui emploierait systématiquement la troisième personne pour parler de son personnage[72].

Le désengagement est enfin une prévention contre tout risque de confusion malsaine entre joueuse et personnage et pour éviter que les sévices narratifs reçus par un personnage, s'ils adviennent, n'affectent la joueuse en profondeur.

3.4. La sécurité émotionnelle pour permettre de rester investie sans craindre les abus narratifs.

L'autre versant de la sécurité émotionnelle consiste à permettre l'investissement de la joueuse tout en limitant la maltraitance narrative ou en modérant son impact. Ainsi, Elin Dalstål, après avoir listé une série de cas malheureux, édicte une série de conseils pour conserver la présence de femmes dans son groupe de jeu, dont le très sérieux « Ne viole pas son personnage »[73].

La sécurité émotionnelle passe par l'élaboration d'un contrat social sain[74] : préciser au départ les lignes et les voiles, interdire qu'un personnage soit ridiculisé, offrir des *safe words* ou des cartes X qui permettent de censurer la fiction...

Certaines joueuses cherchent à maintenir une adhésion forte à la situation fictionnelle mais se ménagent des espaces de contrôle pour mieux accepter les agressions en jouant avec elles. Ainsi Eugénie propose la méthode « C'est celui qui subit qui décide. » : quand son personnage est agressé, elle prend en main la narration pour raconter l'impact que cette agression a sur son personnage et comment il réagit[75].

Le concept de sécurité émotionnelle dépasse l'individualité des joueuses. Les problèmes viennent d'une dynamique de groupe, et c'est donc par une dynamique de groupe qu'on (ré)instaure une ambiance saine en créant un espace ;

- où les joueuses agressées ont les moyens de signaler et moduler cette agression ;
- où les joueuses agresseuses ont les moyens de rester vigilantes et mesurées sur l'impact de leur jeu ;
- et où les joueuses tierces ont les moyens de percevoir les tensions excessives pour opérer une médiation ou un apaisement si jamais agresseuses et agressées ignorent comment se prendre en charge seules ou préfèrent s'en remettre à une tierce partie.

Ainsi, on a vu qu'un investissement psychologique extrême dans l'activité pouvait exposer la joueuse à des souffrances morales, et les techniques de sécurité émotionnelle (qui vont de techniques de retrait qui taisent leur nom comme la pratique du jeu de rôle apéritif à des techniques d'encadrement plus explicites comme l'instauration d'un contrat social, de *safe words* ou de main-mise des joueuses sur le script) apportent une solution double : elles permettent de limiter cet investissement psychologique ou de le permettre dans des conditions plus sûres.

4. Un portrait de l'activité par l'engagement et le désengagement

Le jeu de rôle est moins un espace de controverse entre la nécessité de s'engager et celle de se désengager qu'un espace où les deux cohabitent.
Ainsi, engagement et désengagement ont tous deux leurs vertus suivant le profil des joueuses et les circonstances.
Ce couple engagement-désengagement nous permet aussi de décrire le cycle de vie d'une rôliste, qui danse un ballet fait d'entrées et de sorties autour de l'espace ludique. Ballet qui évoque également le cycle de vie d'un groupe de jeu : il démarre par sa constitution, puis entre en phase de conflit (où les joueuses sont en désaccord sur la façon de jouer et se désengagent), puis atteint une phase de normalisation (où les joueuses renégocient le contrat social pour se réinvestir dans le jeu) afin d'atteindre la plénitude (où chaque joueuse, pleinement engagée, permet au groupe de jouer en osmose), avant de retomber dans la stagnation (où les pratiques cessent d'évoluer)... avant le prochain conflit.
Les joueuses les plus engagées développent des stratégies pour maintenir le groupe qui amènent parfois… à en modifier la composition, par l'exclusion d'anciens et l'accueil de nouveaux-venus[76]. Parfois encore c'est la campagne de jeu de rôle même qui cimente le groupe, et la campagne terminée, la magie cesse d'opérer et le groupe se dissout.

Constat fait que l'activité rôliste peut être décrite par une série d'entrées et de sorties des joueuses, les rôlistes peuvent utiliser ce prisme pour étudier leur loisir mais aussi le moduler à leur propre convenance, par l'emploi de techniques d'inclusion ou de sécurité émotionnelle, ou par un discours autour de l'engagement qui peut faire varier la pratique du jeu de rôle sur un spectre allant du jeu apéritif au parcours initiatique.

Index

[1] Thomas MUNIER, *Podcast Game Design JDR : Ce qu'on ressent quand on lance les dés*, domaine public, 2016, https://archive.org/download/QuandOnLanceLesDes/quand%20on%20lance%20les%20d%C3%A9s.mp3 [Consulté le 22/12/17]
[2] Manuel BEDOUET, Hadrien BIBARD, Thomas Munier, *Qu'est-ce que la réalité virtuelle apporte au game design ?*, © *Ludologies*, *https://t.co/Jl78FhQck0* [Consulté le 22/12/17]
[3] Johan SCIPION, *Sombre N°1*, Vitry-sur-Seine, auto-édité, 2011
[4] Greg COSTYKIAN, Daniel Seth GELBER, Eric GOLDBERG, Ken ROLSTON, *Paranoïa*, USA, West End Games, 1984
[5] Thomas MUNIER, « Porter la flamme », *Forum Terres Étranges*, 06/09/2017, http://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?pid=16400#p16400 [Consulté le 22/12/17]
[6] JEEPERS, « Le Dictionnaire Jeepform », *PTGPTB.fr*, http://ptgptb.fr/le-dictionnaire-jeepform [Consulté le 22/12/17]
[7] BROSS, « Pervasivité, effet Bleed & cercle magique », *Electro-GN*, 24/09/2012, https://www.electro-gn.com/4678-pervasiviteeffetbleedcerclemagique-2 [Consulté le 22/12/17]
[8] Thomas MUNIER, « Bleed et immersion morale en jeu de rôle sur table », *Forum Courants Alternatifs*, 24/07/2017, https://courantsalternatifs.fr/forum/viewtopic.php?f=19&t=454#p2419 [Consulté le 22/12/17]
[9] Thomas MUNIER, Julien Pouard, *Podcast Spécial : L'immersion*, © Les Voix d'Altaride, 2016, http://www.cendrones.fr/voix-daltaride-special-immersion/ [Consulté le 22/12/17]
[10] Gherhartd SILDOENFEIN : « Les immersions sont des compétences. », *Google+*, 20/12/2016, https://plus.google.com/+GherhartdSildoenfein/posts/3X4qt2PtSmq [Consulté le 22/12/17]
[11] Mike PHOJOLA, « Le Manifeste de Turku », *PTGTP.fr*, 2003, http://ptgptb.fr/le-manifeste-de-turku [Consulté le 22/12/17]
[12] Frédéric SINTES, « La Synesthésie », *Limbic Systems*, 06/02/2009, http://www.limbicsystemsjdr.com/de-la-synesthesie-en-jdr/ [Consulté le 22/12/17]
[13] Frédéric SINTES, « L'analogie du jeu d'échec », *Limbic Systems*, 26/06/2013, http://www.limbicsystemsjdr.com/lanalogie-du-jeu-dechec/ [Consulté le 22/12/17]
[14] Thomas MUNIER, « Comment faire du jeu de rôle centré sur le Personnage », *Scriiipt*, 14/01/14, http://scriiipt.com/2014/01/comment-faire-du-jeu-de-role-centre-sur-le-personnage-par-thomas-munier/ [Consulté le 22/12/17]
[15] Thomas MUNIER, « Intensité et profondeur », *Forum Courants Alternatifs*, 27/02/17, https://courantsalternatifs.fr/forum/viewtopic.php?f=19&t=116#p842 [Consulté le 22/12/17]
[16] Alessandro PIRODDI, « Indie Games are missing the target », *(un)Playable-G4mes*, 16/01/2015, https://unplayablegames.blogspot.fr/2015/01/indie-games-are-missing-target.html [Consulté le 22/12/17]
[17] Thomas MUNIER, *Podcast Outsider N°15 : Game Design Jeu de rôle : Les Osmoses de Groupe*, domaine public, 2016, http://outsider.rolepod.net/podcast-outsider-n15-game-design-jeu-de-role-les-osmoses-de-groupe/ [Consulté le 22/12/17]
[18] Frédéric SINTES, « Les trente-six travaux (d'Hercule) du MJ », *Limbic Systems*, 19/07/2011, http://www.limbicsystemsjdr.com/les-trente-quatre-travaux-dhercule-du-mj/ [Consulté le 22/12/17]
[19] EUGÉNIE, « Je ne suis pas MJ mais... », *Je ne suis pas MJ mais…*, 2015, https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/ [Consulté le 22/12/17]
[20] Thomas MUNIER, « Toute partie de jeu de rôle est une trahison », *Forum Courants Alternatifs*, 30/03/2017 https://courantsalternatifs.fr/forum/viewtopic.php?f=19&t=141&p=1077#p1077 [Consulté le 22/12/17]
[21] Thomas Munier, Pierre V., « Ce sont les joueuses qui font le jeu. », *Forum Courants Alternatifs*, 03/05/2017, https://courantsalternatifs.fr/forum/viewtopic.php?f=18&t=173&p=1376#p1376 [Consulté le 22/12/17]
[22] Fabrice LAMIDEY, Frédéric WEIL, *Néphilim*, France, Multisim Éditions, 1992

[23] Bruce BAUGH, Randall N. BILLS, Lars BLUMENSTEIN, Robert BOYLE, Davidson COLE, Brian CROSS, Jack GRAHAM, John R. SNEAD, Tobias WOLTER, *Eclipse Phase*, USA, Catalyst Game Labs, 2009
[24] Flavie BRIAND, Romaric BRIAND, GÉRALDINE, YANN-SULLY, *Podcast JDR en Campagne N°04 : Néphilim, le souffle du dragon*, © La Cellule, 2016 http://www.lacellule.net/2016/09/podcast-jdr-en-campagne-n04-nephilim-le.html [Consulté le 22/12/17]
[25] Stéphane GALLAY, « Pour une campagne ˝moi, rôliste˝ », *Moi, rôliste*, 31/05/2012, http://moiroliste.tumblr.com/post/24119727398/pour-une-campagne-moi-r%C3%B4liste [Consulté le 22/12/17]
[26] Philippe GAMACHE, Carine HAMEL, Étienne T. HARVEY, Marc VALLIÈRES, *Aventure 70 - Comment les JDR peuvent aider la santé mentale*, © Les Aventureux, 2017, https://www.lesaventureux.com/podcast/2017/1/11/les-aventureux-aventure-70-comment-les-jdr-peuvent-aider-la-sant-mentale [Consulté le 22/12/17]
[27] Didier GUISERIX, *Le livre des Jeux de rôle*, Paris, Bornemann, coll. « L'Univers du jeu », 1997 Chapitre *Vices et vertus du jeu de rôle*.
[28] Elizabeth T. DANFORTH, Steve MCALLISTER, James PETERS, Kenneth E. ST. ANDRE, *Tunnels & Trolls*, Scottsdale, Flying Buffalo, 1975
[29] David ARNESON, Ernest Gary GYGAX, *Dungeons & Dragons*, Lake Geneva, T.S.R, 1974
[30] ICOSAÈDRE, *« Icosaèdre #3 - Tunnels & Trolls (Part 1/2) », © Icosadère, 2016, https://www.youtube.com/watch?v=3u2cLZnXnNs* [Consulté le 12/01/2018]
[31] Thomas MUNIER, Gaël SACRÉ, *Vie Antérieure - Autour d'un Thé avec Thomas Munier*, © Mandala, 2016 https://www.youtube.com/watch?v=kC_hyDiwB_o [Consulté le 12/01/2018]
[32] Meguey BAKER, Michael LINGNER, Christopher MOORE, *Psi*Run*, France, Electric Goat, 2015.
[33] Emmanuel MOREAU, Tobias RADESÄTER, *Superclique*, Fonsorbes, La Boîte à Heuhh, 2012.
[34] Michael JANOD, *Pirates !*, France, auto-édité, 2014
[35] François YVON, *Soirée Jeu de Rôle*, Paris, Larousse, 2017
[36] Sandy FITZGERALD, « Vin Diesel Has a Dirty Little Secret. And You'll Never Look at Him the Same Way Again », *2machines*, http://2machines.com/166446/ [Consulté le 12/01/2018]
[37] Laurent SUPLY, « "T'es geek, toi ?" (12) : Alexandre Astier, auteur, réalisateur, acteur... et paladin », *Suivez le Geek*, 14/02/2009, http://blog.lefigaro.fr/hightech/2009/02/tes-geek-toi-12-alexandre-asti.html [Consulté le 12/01/2018]
[38] Maxime CHATTAM, *Qu'est-ce que c'est que le jeu de rôle ?*, © Casus TV, 2016, https://www.youtube.com/watch?v=ekQoaHJlhcA [Consulté le 12/01/2018]
[39] Matt DUFFER, Ross DUFFER, *Stranger Things*, série TV américaine, Matt Duffer & Ross Duffer & Shawn Levy & Dan Cohen, depuis 2016.
[40] Chuck LORRE, Bill PRADY, *The Big Bang Theory*, série TV américaine, Faye Oshima Belyeu & Chuck Lorre Productions & Warner Bros. Television, depuis 2007.
[41] Joe RUSSO, *Advanced Dungeons & Dragons*, épisode 14 de la saison 2 de la série TV *Community*, NBC, 03/02/2011.
[42] BAZAR DU GRENIER, Aventures, série d'enregistrements de parties de jeu de rôle, Bazar du Grenier, 2015
[43] Romaric BRIAND, JÉRÉMY, Matthieu MINNE, STÉPHANE, *Garage N°15 : La Structure*, © La Cellule, 2017, http://www.lacellule.net/2017/01/garage-n15-la-structure.html [Consulté le 22/12/17]
[44] EDDIE69, *La bataille de Farador*, © Tom et ses Chums, 2015, https://www.youtube.com/watch?v=AoXdRMoh6HE [Consulté le 22/12/17]
[45] Ernest Gary GYGAX, *Dungeon Master Guide*, pour la gamme *Advanced Donjons & Dragons*, Lake Geneva, T.S.R., 1979
[46] Johan SCIPION, *Sombre N°2*, Vitry-sur-Seine, auto-édité, 2012
[47] ANONYME, Jeu en sketch, *Imaginez.net*, http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/sketch/sketch.htm [Consulté le 12/01/2018]

[48] *Et pourtant elles jouent*, blog collaboratif qui a pour but d'offrir un lieu d'expression pour les femmes rôlistes de tout âge et toutes pratiques, https://etpourtantellesjouent.wordpress.com/ [Consulté le 12/01/18]
[49] Fabien HILDWEIN , « Moi, créateur de jeu – mes engagements pour le JdR », *Forum Silentdrift*, 16/03/2013, http://www.silentdrift.net/forum/viewtopic.php?f=42&t=2860 [consulté le 12/01/2018]
[50] ASSOCIATION ENFANT-AVEUGLE, Jeu de rôles avec des enfants aveugles et malvoyants. Partie 2., © Association Enfant-Aveugle, 2010, https://www.youtube.com/watch?v=2bgmjUHELvs [Consulté le 12/01/2018]
[51] Elisabeth DE KLEER, « Prison & Dragons », *Motherboard*, 20/01/2017, *https://motherboard.vice.com/fr/article/nz3z4x/prison-donjons-dragons* [Consulté le 12/01/2018]
[52] Thomas MUNIER, « JDR & Animation : les avancées », *Les Ateliers Imaginaire*, 25/08/2014, http://lesateliersimaginaires.com/forum/viewtopic.php?f=65&t=3291 [Consulté le 12/01/2018]
[53] ICOSAÈDRE, « Icosaèdre #2 - Le Premier Jeu de Rôle », © Icosaèdre, 2016, https://www.youtube.com/watch?v=RJzeQtd7B4A [Consulté le 12/01/2018]
[54] EUGÉNIE, « Changer de paradigme : C'est celui qui choisit qui subit », © Orc'Idée, 2017, https://www.youtube.com/watch?v=GCoDbnTfREs [Consulté le 11/01/2018]
[55] Romaric BRIAND, *Sens Renaissance*, Saint-Malo, auto-édité, 2007, deuxième édition 2010.
[56] Benjamin BELIEZ, Flavie BRIAND, Romaric BRIAND, Pierre FOURNIER, Thomas POUSSOU, *Podcast N°12 : Sens est-il un jeu dangereux ?*, © La Cellule 2010, http://www.lacellule.net/2010/09/podcast-n12-sens-est-il-un-jeu.html [Consulté le 11/01/2018]
[57] John WICK, *Dirty MJ*, Paris, Bibliothèque Interdite, 2010.
[58] Gherhartd SILDOENFEIN, « Composante sociale et jeuissance des dynamiques de groupes », Courants Alternatifs, 16/01/2018, https://courantsalternatifs.fr/forum/viewtopic.php?f=18&t=794#p5307 [Consulté le 17/01/18]
[59] Romaric BRIAND, KHAL JEFF, Thomas MUNIER, *Podcast One-Shot N°46 : Inflorenza Minima*, © La Cellule, 2016, http://www.lacellule.net/2016/06/podcast-one-shot-n46-inflorenza-minima.html [Consulté le 11/01/2018]
[60] Sandra BRUEL, Xavier DE CANTELOUBE, KALYSTO, Julien POUARD, Willem VAN DER HORST, *Voix d'Altaride 12 – Le contrat social*, © Voix d'Altaride, 2015, http://www.cendrones.fr/voix-daltaride-12-le-contrat-social/ [Consulté le 11/01/2018]
[61] Gherhartd SILDOENFEIN, « Observation du jour : si les joueurs maltraités ne deviennent pas nécessairement des meneurs maltraitants, ils peuvent toutefois en être durablement et profondément marqués dans leur vie ludique. Je suis impressionné par la prégnance de cet effet. », *Google+, 02/12/2016*, https://plus.google.com/u/0/+GherhartdSildoenfein/posts/7hgKfMDLYvc [Consulté le 11/01/2018]
[62] Michael STACKPOLE, « Le Rapport Pulling », PTGPTB.fr, 1990, http://ptgptb.fr/le-rapport-pulling [Consulté le 11/01/2018]
[63] ANONYMES, « Affaire de la profanation du cimetière juif de Carpentras », *Wikipedia.fr*, https://fr.wikipedia.org/wiki/Affaire_de_la_profanation_du_cimeti%C3%A8re_juif_de_Carpentras [Consulté le 11/01/2018]
[64] Dennis GANSEL, *La Vague*, Martin Moszkowicz, Nina Maag, 2008
[65] Denis DERCOURT, *Demain dès l'Aube…*, Michel Saint-Jean, 2009.
[66] Hadrien BIBARD, Manuel BEDOUET, Mathieu TRICLOT, *#14 – Comment classer les jeux*, © Ludologies, 2015, http://ludologies.tumblr.com/post/120936093833/14-comment-classer-les-jeux, [Consulté le 11/01/2018]
[67] Olivier CAÏRA , *Jeux de rôle. Les Forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007, Chapitre 8 : Au carrefour des niveaux de communication.
[68] Thomas MUNIER, *Podcast Outsider : Varier les aventures*, domaine public, 2016, https://archive.org/download/VarierLesAventures/varier%20les%20aventures.mp3 [Consulté le 22/12/17]
[69] Christoph BOECKLE, Flavie BRIAND, Romaric BRIAND, Sylvie GUILLAUME, *Podcast JDR : Le bilan des Petites Choses Oubliées*, © La Cellule, 2017,

http://www.lacellule.net/2017/02/podcast-jdr-le-bilan-des-petites-choses.html [Consulté le 11/01/2018]
[70] Thomas MUNIER, « Les chevaux de fortune », *Terres Étranges*, 20/02/2017, http://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?pid=15738#p15738 [Consulté le 11/01/2018]
[71] BROSS, « Pervasivité, effet Bleed & cercle magique », *Electro-GN*, 24/09/2012, https://www.electro-gn.com/4678-pervasiviteeffetbleedcerclemagique-2 [Consulté le 11/01/2018]
[72] Guylène LE MIGNOT, « Exploiter la distinction entre joueur et personnage », *Jouer des parties de jeu de rôle*, Toulouse, Lapin Marteau, 2017.
[73] Elin DALSTÅL, « How to keep girls in your gaming group », *Gaming As Women*, 22/10/2012, http://www.gamingaswomen.com/posts/2012/10/how-to-keep-girls-in-your-gaming-group/, [Consulté le 11/01/2018]
[74] Frédéric SINTES, « Un contrat social sain », *Limbic Systems*, 02/05/2012, http://www.limbicsystemsjdr.com/un-contrat-social-sain/ [Consulté le 11/01/2018]
[75] EUGÉNIE, « Changer de paradigme : C'est celui qui choisit qui subit », *op.cit.*
[76] THE CHATTY DM, « Les étapes d'évolution d'un groupe de jdr », *PTGPTB.fr*, 2007, http://ptgptb.fr/les-etapes-d-evolution-d-un-groupe-de-jdr [Consulté le 11/01/2018]